MAP CONSTRUCTION

コンストラクション マニュアル

ARTDINK

目次

マップコンストラクションモードは、地形、発展状況、資金、都市名など、ゲームモードで新しくプレイするための初期データを、ユーザーのみなさんが自由に作成することのできるモードです。

このモードを使えば、うまく橋がかけられなかった川や、スキー場の建設ができなかった山も、思うままに作り変えられます。

また、みなさんの自由な発想で、付属のマップには見られない奇抜な地形や、住み慣れた地元の街など、完全オリジナルの新マップを作ることもできます。

作成した新マップは、自分でプレイする以外にも、ユーザー間で交換し、腕を競ったり、美観や都市機能について批評するのも面白いでしょう。マップデータは全機種完全互換ですから、相手を選びません。

「AⅢ」の、新たな世界が広がります。

システムの起動

◎ＰＣ9801

①パソコン本体の電源を入れます。

②コンストラクションディスクをドライブ１（あるいはＡ)、データディスクをドライブ２（あるいはＢ）に入れ、リセットボタンを押して下さい。

◎ＦＭ-ＴＯＷＮＳ

①パソコン本体の電源を入れます。

②ＣＤ-ＲＯＭドライブにシステムディスク（ＣＤ-ＲＯＭ）をセットし、リセットボタンを押して下さい。

④「ゲーム」「コンストラクション」を選ぶウィンドゥが開かれます。

⑤「コンストラクション」をクリックして下さい。

◎98ＮＯＴＥタイプ

Ｐ５をお読み下さい。

ユーザーディスクの準備

マップコンストラクションを使用するためには、まずAⅢ本編と同様に、ユーザーディスクを作成する必要があります。このユーザーディスクはマップの登録などに使用します。

ユーザーディスク作成のために、ブランクディスクが１枚必要になります。市販のディスク（５インチ２ＨＤ/3.5インチ２ＨＤ）を用意して下さい。

①コンストラクションを起動して下さい。

②タイトルが出た後、自動的に「ＳＹＳＴＥＭ」メニューが開かれます。

③メニューの中の「フォーマット」をクリックして下さい。

◎ＰＣ9801

④ディスクを入れ替えるメッセージが表示されます。指示に従って、データディスクとユーザーディスク用の市販ディスクを入れ、「実行」をクリックして下さい。

◎ＦＭ-ＴＯＷＮＳ

④「ＣＤ→ＦＤ」「ＦＤ→ＦＤ」というウィンドゥが開きます。「ＣＤ→ＦＤ」をクリックして、ドライブ０にユーザーディスク用の市販ディスクを入れ、「実行」をクリックして下さい。

※ユーザーディスクに使用したディスクは、マップコンストラクション専用のディスクになり、以前に使われていた内容はすべて消去されます。必要な内容を消してしまうといったトラブルを避けるために、新品のディスクをお使い下さい。

※データディスク（マスター）は、ユーザーディスクを作成するためだけに必要です。ユーザーディスクを作った後は、ゲームのプレイやセーブ用には使用しませんので、大切に保管しておいて下さい。

98NOTEタイプの起動方法

ＲＡＭドライブをユーザーディスクとして使うため、システムを起動する前にデータディスクの転送を行います(手順はＡⅢ本編と同じです)。

※98ＮＯＴＥタイプでは、ＲＡＭドライブを利用するためにユーザーディスクを作る作業はありません。しかしユーザーデータの退避が必要になることもあるので、専用のフロッピィディスクを１枚は用意しておくといいでしょう。

①「ＨＥＬＰ」キーを押しながら本体の電源を入れ、ユーティリティ・メニューを立ち上げます。ドライブにディスクが入っていないことを確認して下さい。
②ドライブにデータディスクを入れて下さい。
③メニューから「ＦＤ→ＲＡＭドライブ」を選んで下さい。
④転送が終わったら、データディスクを取り出し、コンストラクションディスクを入れて下さい。
⑤メニューから「システム起動」を選んで下さい。
⑥ディスクドライブのランプが点灯した後、タイトル画面が出ます。

※ＲＡＭドライブにデータを転送すると、それ以前にＲＡＭドライブに記録してあったデータは消去されます。ＲＡＭドライブに重要なデータが保存してある場合にはディスクなどに退避しておいて下さい。
※セッティングスイッチの２番をＯＮにして、モノクロ８諧調モードで使用して下さい (Ｐ17)。
※ＲＡＭドライブに、ＡⅢ本編、またはマップコンストラクションのデータが入っている場合には、ユーティリティを立ち上げる必要はありません。
※他のソフトウェアでＲＡＭドライブを使うと、ユーザーデータは消えてしまいます。ユーティリティメニューを開いて「ＲＡＭドライブ→ＦＤ」を選び、データのバックアップをとっておいて下さい。次回ＡⅢ、またはマップコンストラクションをプレイするときには、このバックアップデータをＲＡＭドライブにコピーして下さい。

開始と終了、メニューの操作について

実際にマップコンストラクションをする場合の手順を説明します。

マップコンストラクションを始める

①マップコンストラクションを起動して下さい。
②「ＳＹＳＴＥＭ」のメニューが開かれます。
③「マップ修正」をクリックして下さい。
④＃１～６の中からどれか一つを選び、クリックして下さい。
⑤「実行」をクリックすると、初期マップが読み込まれます。
⑥メニューウインドウが閉じられ、マップコンストラクションが始まります。

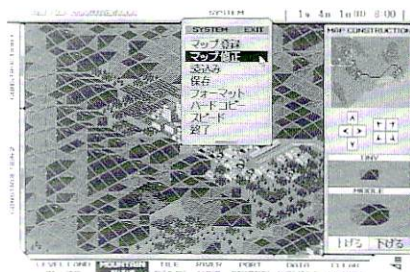
マップコンストラクションの終了

①「ＳＹＳＴＥＭ」メニューを開いて下さい。
②「終了」をクリックして下さい。
③画面にメッセージが出ますから、それに従って下さい。

※システム動作中は、絶対にディスクを抜かないで下さい。ディスク破壊の原因になります。とくにディスクドライブが動作中を示すランプが点灯しているときは、絶対にディスクを取り出そうとしないで下さい。

システムメニューの操作

「SYSTEM」

主にファイル操作をするためのウィンドウです。

「マップ登録」・完成したマップをディスクに登録します。このコマンドで登録したデータがAⅢ本編での「ニューゲーム」のマップデータになります。

・＃１～６の番号を選び、実行をクリックして下さい。

「マップ修正」・登録してあるマップを読み込みます。マップコンストラクションの最初の操作は、このコマンドでマップを読み込むことから始まります。このコマンドでマップを読み込まなければ、マップを作成することはできません。

・＃１～６の番号を選び、実行をクリックして下さい。

「読み込み」・「保存」コマンドで中間セーブしたマップを読み込みます。このコマンドでは、「マップ登録」でセーブしたデータは読み込めません。

・＃１～６の番号を選び、実行をクリックして下さい。

「保存」
・作成途中のマップを中間セーブします。
・＃１～６の番号を選び、実行をクリックして下さい。
※マップコンストラクションで作成したユーザーディスクをＡⅢ本編のデータディスクマスターに使うためには、中間セーブしたデータをすべて消す必要があります。「ＤＡＴＡ」コマンドで資金設定を０にして「保存」して下さい(Ｐ14、Ｐ18)。

「フォーマット」
・マップコンストラクション用のユーザーディスクを作成します。マップの登録や修正などは、ここで作成したディスクで行って下さい。
・フォーマットを行うと、ディスクに入っていた前の内容はすべて消去されてしまいますので、注意して下さい。
・実行をクリックし、画面上の指示に従って下さい。

※ＦＭ-ＴＯＷＮＳでは、ここで「ＦＤ→ＦＤ」を選択することによって、オリジナルマップデータの入ったコンストラクション用のユーザーディスクから、ゲーム用のユーザーディスクを作成することができます。

「ハードコピー」
・プリンターが接続されていれば、現在のマップと路線図を出力(プリントアウト)することができます。
・出力は、路線図とマップの２とおり選択ができます。
・どちらかを選び、実行をクリックして下さい。
・プリンターの対応機種はＡⅢ本編に準じます。

「スピード」
・ゲーム中の時計の進み具合を調節します。
・適当なボックスを直接クリックするか、Ｌ／Ｈをクリックして１段階ずつ調節して下さい。

「終了」

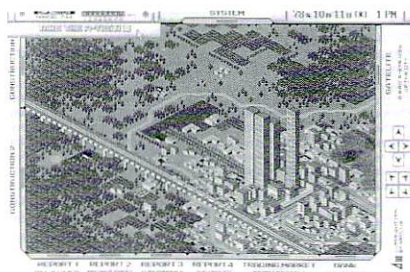
・マップコンストラクションを終了します。

・このコマンドでは保存も登録も行われません。現在の状況を捨てるのでなければ、「保存」または「マップ登録」でセーブしておいて下さい。

マップを作るときの注意事項

マップを作る際には、注意しなければならないことがいくつかあります。以下の説明を必ずよく読んでから、作業に入って下さい。

●「DATA」コマンドで資金を0に設定して「保存」をすると、選んだ番号の中間セーブデータが、消去されます。十分に注意して下さい。ただし、完成したマップを「マップ登録」して、AⅢ本編のデータディスクマスターとして使用する場合には、中間セーブしたデータをすべて消去する必要があります（P18）。

●街が発展すると新幹線が通るようになりますが、新幹線の線路は山を突っきって延びることはできません。つまり、四隅を山で埋めてしまうと新幹線が通れなくなってしまうわけです。「いつか新幹線の通るような街にしたい………」とお考えの方は、どこか一方を必ずあけておくようにして下さい（既存のマップを参考にして下さい）。

●港があれば貨物船が入ってきますが、この船はマップの下辺から右辺に、一直線に進みます。また、進路上にある障害物をさけて進むことはできません（既存のマップを参考にして下さい）。

●「セッテングスイッチ」の８番スイッチをＯＦＦにすると、画面右上の時計が進み始め、試験運用のモードになります。制作途中のマップが、実際のプレイに適しているかどうか、調べることができます。どうぞ活用して下さい。

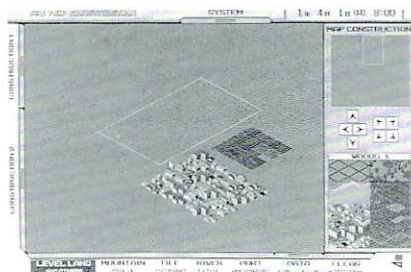
●ＡⅢ本編の「保存」コマンドで保存したデータは、ここで読み込むことはできません。

●ユーザーディスクに「保存」コマンドで中間セーブしたデータが残っている状態でＡⅢ本編に使うことはさけて下さい（Ｐ18）。

マップエディットメニューの操作

「LEVEL　LAND」

海や森林など、全体の景色を決めるためのメニューです。平地、海、住宅地、繁華街、林、森、田畑、果樹園の８種類があります。

・右下のウィンドウに表示されている８種類の中から、どれか１つを選んでクリックして下さい。
・次にマップ上のどこか１点をクリックし、カーソルを動かすと菱型があらわれますので、適当な位置でクリックして下さい。菱形の範囲内に、選択した地形が置かれます。

「MOUNTAIN」

山を形成します。

・右下のウィンドウに表示されている２種類の絵のうち、どちらか選んでクリックして下さい。
・「上げる」、「下げる」のどちらかを選んでクリックして下さい。
・「上げる」の場合、左クリックで盛り上げ、右クリックで掘り下げます。「下げる」では、左右どちらのクリックでも掘り下げます。

「ＲＩＶＥＲ」

川や湖、島を配置します。

・右下のウィンドウに表示されている３種類の絵のうち、どれか１つを選んでクリックして下さい。
・川を引くときは、AⅢ本編の線路と同じ要領で、始点と終点をクリックして下さい。
・湖と島は、マップ上の配置したい場所で、クリックして下さい。

「ＴｉＬＥ」

マップ上の構成物を１タイルずつ配置するコマンドです。タイルとはマップ画面を構成する単位のことで、区画線で区切られた小さな菱形の大きさを１タイルと呼びます。

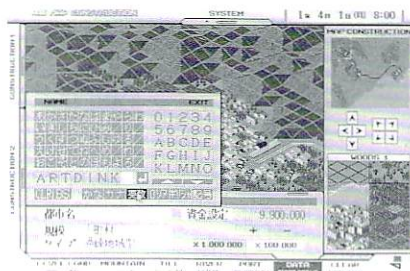
・「ＰＡＧＥ＋」、「ＰＡＧＥ－」をクリックしてページを切り替え、希望するタイルが出たら、カーソルをその上に移動して下さい。
・絵の上でクリックし、マップ上で配置したい位置を決めて、もう一度クリックして下さい。

「ＰＯＲＴ」

港と空港を配置します。

・右下のウィンドウに表示される２種類の絵のうち、どちらかを選んでクリックして下さい。
・マップ上の配置したい位置で、もう一度クリックして下さい。
・山や特殊な建物にかかるようなところには配置できません。
・空港も港も、１マップで１つずつしか配置できません。

「DATA」

自社の資金と都市名を設定します。

・「都市名」をクリックすると、文字入力用のウィンドウが開かれます。
五十音表の中の１文字をクリックすると、その音に対応する漢字が表示されます。「▲」「▼」でページを切り替え、入力したい文字をクリックして下さい。
・「かな」でひらがな、「カナ」でカタカナが。「英数」「ロシア文字」「ギリシャ文字」「記号」は、それぞれアルファベットと数字、ロシア文字、ギリシャ文字、いろいろな記号などが入力できます。
・「ＢＳ」は１文字、「ＣＬＲ」では全文字を消去できます。
・入力は８文字までです。
・「資金設定」をクリックすると、資金額を設定できます。
・資金額は１億円ずつの幅で、最大99億円まで設定できます。
・資金を０に設定して「保存」を実行すると、データを消去します。
この作業はマップコンストラクションの仕上げに必要な作業ですが、「マップ登録」コマンドでセーブする前に誤ってデータを消してしまわないよう、注意して下さい。

「CLEAR」

マップの１部、または全部を白紙にするコマンドです。

・右下のウィンドウの４種類の絵の中から、１つを選んでクリックして下さい。
・「ALL　TRAINS」を選ぶと、配置、購入してある列車がすべて消去されます。
・「ALL　RAILROADS」は、「ALL　TRAINS」の機能に加えて、敷設してある線路もすべて消去されます。
・「ALL　MOUNTAIN」は、設置した山がすべて消去されます。
・「CLEAR　UP」は、「ALL　RAILROADS」の機能に加え、マップ全体が白紙の状態になり、都市名も入力前の状態になります。完全オリジナルのマップを作るためには、登録してあるマップを「マップ修正」で読み込んだあとに、このコマンドですべてを白紙にして下さい。

「CONSTRUCTION 1」

基本的にAⅢ本編と同じです。

マップコンストラクションではマップ外につながる幹線用線路も敷設できます。マップの縁と縁を結ぶように敷設すれば、自動的に幹線として登録されます。費用は一切かかりません。

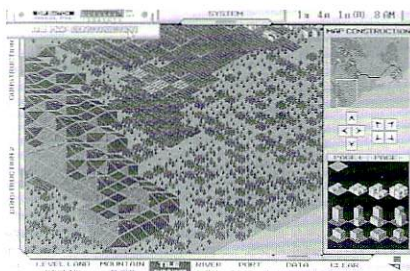
また、列車購入、配置のコマンドでは、合計27台の列車を扱うことができますが、26番、27番に登録した車両は、ゲーム中では購入や売却、配置、撤去はできません。また、発車時刻やポイントの設定もできません。幹線上を往復する列車に使用して下さい。

「CONSTRUCTION 2」

基本的にAⅢ本編と同じです。

建造物に関しては、自社／他社の設定ができます。自社／他社を決めるためのウィンドウが出ますので、どちらか一方をクリックして、建設して下さい。費用は一切かかりません。

「AⅢ　MAP　CONSTRUCTION」

システムのセッティングを変更するためのスイッチです。クリックすると、ON／OFFが切り替わります。スイッチは上げればON、下げればOFFです。

1：「CONSTRUCTION」の1と2のメニューをシンボルだけで常に表示します。

2：NOTE／BOOKパソコン用に、モノクロ8諧調で、見やすい色調で表示します（モノクロ液晶ディスプレイ用）。

3：モノクロ16諧調で、見やすい色調で表示します（ただし、上の2番スイッチの設定が優先します）。

4：将来の機能拡張のためのリザーブです。現在は必要ありませんので、ここは必ずOFFにして下さい。

5：メッセージを重要なものだけに限ります。

6：地面の区画を表示します。

7：時計を24時間制の表示にします（たとえば、午後2時は14時と表示）。

8：OFFにすると試験運用ができます。

※セッティングスイッチの設定は、ユーザーディスクに記録されます。異なる設定が記録されたユーザーディスクからデータを読み込むと、設定が変わってしまいますので、注意して下さい。

作成したマップで遊ぶには

作成したマップを実際にゲームに使用する場合の、具体的な手順を説明します。

①作成したマップを、「マップ登録」コマンドで登録して下さい。

②「読み込み」を開き、中間セーブしたデータがないか確認します。もしデータが残っている場合には、そのデータを読み込み、「ＤＡＴＡ」コマンドで資金を０に設定し、「保存」して下さい。

◎ＰＣ9801

③中間セーブしたデータが全部なくなったことを確認したら、次に「終了」をクリックして下さい。

④ドライブからマップコンストラクションのコンストラクションディスクを抜き、ＡⅢ本編のシステムディスクと入れ換えて、リセットボタンを押して下さい。

⑤ＡⅢ本編が立ち上がったら、「フォーマット」をクリックして新しいユーザーディスクを作ります。
あなたの作成したマップコンストラクションのユーザーディスクをドライブ１に、未使用の市販ディスクをドライブ２に入れて、「実行」をクリックして下さい。

⑥こうしてできたディスクが、ゲーム用のユーザーディスクになります。ドライブ１のマップコンストラクションのユーザーディスクを抜き、ＡⅢ本編のシステムディスクと入れ換えて下さい。次に「ニューゲーム」をクリックして、登録したマップ番号をクリックして下さい。

◎ＦＭ-ＴＯＷＮＳ

③「ＳＹＳＴＥＭ」メニューを開き、「フォーマット」をクリックして下さい。

④「ＣＤ→ＦＤ」「ＦＤ→ＦＤ」というウィンドウが開きます。「ＦＤ→ＦＤ」をクリックし、未使用の市販ディスクをドライブ１に入れ、「実行」をクリックして下さい。

⑤こうしてできたディスクが、ゲーム用のユーザーディスクになります。コンストラクションを終了し、ゲームを起動して下さい。

⑥マップコンストラクション用のユーザーディスクを抜き、ゲーム用ユーザーディスクをドライブ０に入れて下さい。次に「ニューゲーム」をクリックして、登録したマップ番号をクリックして下さい。

※ＮＯＴＥタイプのユーザーの方は、一度ＲＡＭドライブからＦＤへデータをコピーし、データディスクマスターとしてバックアップを取ってから、ＡⅢ本編を起動して下さい。

○本書およびプログラムは著作権法で保護されています。当社に無断で複製することはできません。

○本書およびプログラム中で使用されているデータならびに名称は、実際と異なっている場合があります。

○本書およびプログラムの利用による影響については責任を負いかねますのでご了承下さい。

○本書およびプログラムの内容は予告なしに変更することがあります。

1st Printing Apl. 1991

〒261 千葉市美浜区高洲1-21-1 三基ビル3F
TEL 043-279-9392